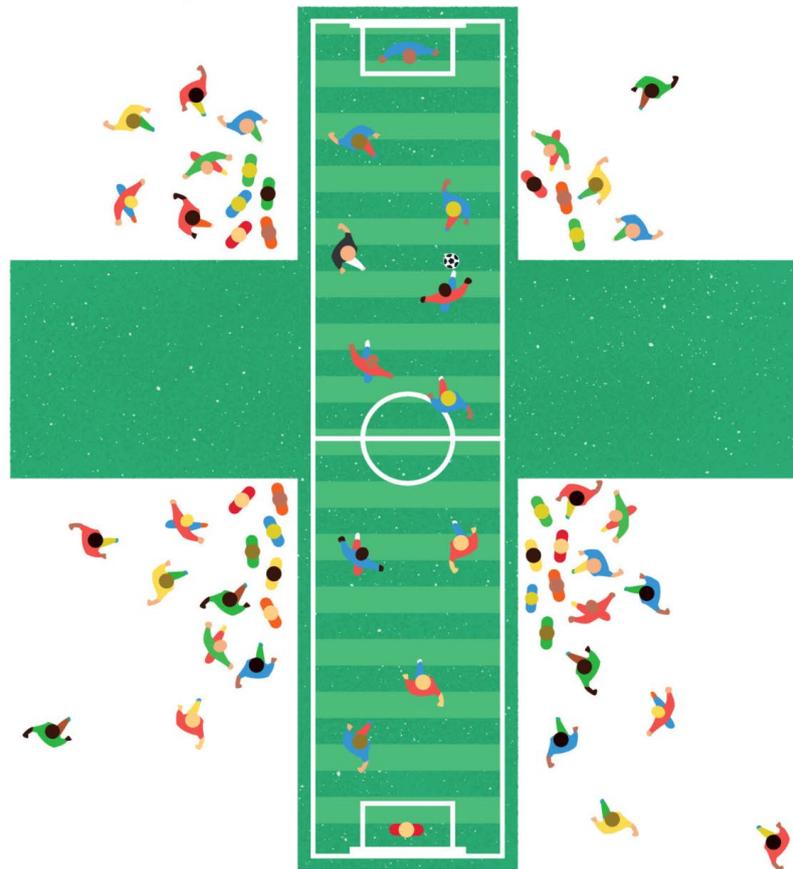


Roadbook

GRAND JEU

FRAT
PENTECÔTE 2024
JAMBVILLE



**NE RALENTISSEZ PAS
VOTRE ÉLAN !**

DU 17 AU 20 MAI 2024
PÉLERINAGE DES JEUNES
CHRÉTIENS • 13-15 ANS

Rm 12,11



WWW.FRAT.ORG
contact@frat.org

crédit graphique : MACINTY

SAMEDI 16h00 - 17h00

Matériel nécessaire :

- Les cartes TALENT pour le relais, en fin de roadbook à imprimer. Il faut autant de cartes TALENT que de jeunes dans l'équipe : s'il y a trop de cartes, choisissez librement celles que vous n'utiliserez pas.
- Les cartes MATÉRIEL, en fin de roadbook à imprimer. Il faut **toutes** les cartes MATÉRIEL : il peut y en avoir plusieurs par jeune.
- Le morceau de papier symbolisant la récompense reçue par l'équipe à la fin du grand jeu, qui servira à bâtir ultérieurement une œuvre collaborative sur FRAT Avenue

Exemple : s'il y a 8 jeunes dans l'équipe, je prends 8 cartes TALENT (au choix), 12 cartes MATÉRIEL (toutes) et 1 morceau de papier.

A faire en amont du grand jeu :

- Lire l'ensemble de ce descriptif pour être sûr de comprendre le déroulé
Votre équipe de village est disponible pour répondre aux questions si vous en avez
- Découper les cartes TALENT et MATÉRIEL qui se trouvent à la fin du roadbook
- Récupérer le morceau de papier auprès de votre RG avant le Carrefour 1 pour constituer l'œuvre collective

Lancement en village :

Les jeunes sont invités à aller explorer au-delà de leur monde et vont rencontrer les habitants des autres mondes (*les autres villages*). Ils vont pouvoir apprendre à les connaître et à coopérer ensemble.

Déroulé :

Vous allez jouer avec votre équipe d'activités à la suite du Carrefour 1 (même équipe), soit environ 8 jeunes pour 1 animateur. Le jeu est adapté pour aller jusqu'à 12 jeunes, si l'équipe est plus nombreuse que prévu. Vous êtes garant du bon déroulement du Grand jeu.

Le but du Grand jeu est que les jeunes s'amuse !

Les règles des jeux sont faites pour être légèrement adaptées en fonction de l'équipe d'activités.

Vous êtes le maître du temps. Mais vous pouvez si vous le souhaitez, et si les jeunes le veulent, désigner un maître du temps parmi les jeunes qui vous aidera à ne pas dépasser le timing.

Une fois que vous avez trouvé un emplacement suffisamment grand et non accidenté, vous pouvez commencer à jouer. Votre équipe joue en autonomie.

Si jamais vous aviez fini tous les jeux il y a un jeu bonus à la fin de ce Roadbook.

BON JEU !

Objectif du grand jeu :

Les jeunes de l'équipe arrivent de villages différents. Ils ont chacun quelque chose d'unique à apporter à l'équipe, c'est grâce à la **foire aux talents** que l'on découvrira les particularités de chacun. Mais l'équipe ne peut fonctionner si ses membres ne se comprennent pas : il faudra **trouver et développer des outils de communication** efficaces ! Cela permettra de mettre en commun les talents de chacun pour devenir plus forts ensemble, et **construire de belles choses**. Cette cohésion d'équipe sera récompensée par un morceau de papier, symbole de la **nouvelle unité de l'équipe**, qui constituera ultérieurement une œuvre collective à FRAT Avenue.

Les cartes de jeu :

Les cartes TALENT sont remportées et utilisées pendant la foire aux talents (premier jeu). Elles ne seront plus utilisées ensuite, on peut les mettre de côté.

Les cartes MATÉRIEL sont gagnées à la fin de la foire aux talents (premier jeu), et **il faut les conserver pendant le reste du jeu**. Elles seront toutes utiles pour faire avancer l'équipe à un moment du jeu. Lorsque ces cartes peuvent/doivent être utilisées, vous trouverez un symbole "boîte à outils" dans ce roadbook :



Votre rôle en tant qu'animateur :

En tant qu'animateur, vous allez jouer le rôle d'**Oliverus** tout au long du grand jeu et progresser avec les jeunes. Pour chaque jeu, un speech de lancement et/ou un speech de clôture sera à annoncer aux jeunes. Appropriez-vous ces moments. **Ces discours à prononcer par Oliverus, c'est-à-dire par vous, sont en italique et matérialisé par ce symbole dans le roadbook :**



En plus de ces discours, des explications complémentaires sur chacun des jeux sont écrites dans ce roadbook.

Speech de lancement : À dire aux jeunes par l'animateur



« Bonjour à tous,

Je suis Oliverus, j'habite depuis quelques années dans ces terres inhospitalières à la croisée de chacun de vos différents mondes. J'ai entendu dire que vos mondes sont en train de se reconstruire pour former une unité. Moi, j'aimerais bien que cette unité dépasse les frontières et que l'on puisse tous coopérer pour former une réelle entente entre nous tous.

C'est donc pour ça que je vous ai rassemblés aujourd'hui. Nous allons devoir apprendre à travailler ensemble pour construire notre alliance et construire le symbole qui nous unit. »

Récapitulatif du Grand Jeu :

La foire aux talents	Relais	20 min
Apprenons à communiquer	Chaîne de mimes	15 min
Construire ensemble	Land Art	20 min
Une nouvelle unité	Envoi	5 min
	Œuvre collective à FRAT Avenue par un jeune qui représente l'équipe d'activité	Plus tard durant le FRAT, par exemple pendant le temps de vie de groupe

La foire aux talents !

Objectif	Découvre les talents de ton équipe
Durée ?	20 min
Qui participe ?	Votre équipe d'activités
Matériel ?	<ul style="list-style-type: none"> • Des vêtements ou des sacs pour délimiter les zones • Les cartes TALENT (autant que de joueurs) et les cartes MATÉRIEL (toutes) qui se trouvent à la fin du roadbook
S'inspire d'un	Relai
Mise en place	<ol style="list-style-type: none"> 1. Positionnez une ligne de départ, un premier point de demi-tour TALENT à environ 15 mètres, et un deuxième point de demi-tour MATÉRIEL à environ 20 mètres. Ajoutez des obstacles ou des détours/zigzags sur le trajet pour allonger le parcours. 2. Au niveau du premier point de demi-tour, placez le tas avec les cartes TALENT découpées face cachée. Il faut autant de cartes TALENT que de joueurs (s'il y a trop de cartes, choisissez librement celles que vous n'utiliserez pas). 3. Au niveau du deuxième point de demi-tour, placez le tas avec les cartes MATÉRIEL découpées face cachée. Il faut toutes les cartes MATÉRIEL.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Trouvez une aire de jeu qui n'interfère pas avec les autres équipes - Si vous avez du temps, augmentez la durée de ce jeu en rajoutant des contraintes (5 tours sur soi-même avant de passer le relai, cri d'équipe à créer pour pouvoir partir...) - Si vous n'avez pas assez de temps, diminuez la distance à parcourir. - Être vigilant à l'intégration des jeunes les moins sportifs

Déroulement

Introduction : En jouant le personnage de Oliverus



« *Tout d'abord, nous allons commencer par un petit test pour voir si nous pouvons former une vraie équipe malgré le fait que nous venons tous de mondes différents.*

Nous avons besoin de MATÉRIEL qui se trouve un peu plus loin là-bas. » (Montrer le deuxième point de demi-tour du relai)

Première étape : Relai TALENT



« *Ce matériel, il vous faut un talent pour le récupérer.*

Vous allez donc d'abord aller chercher un TALENT là-bas. »

(Montrer le premier point où se trouvent les cartes TALENT).

« *Il faut s'y rendre avant que ceux-ci se désintègrent. Je vous laisse donc y aller le plus vite possible, tour à tour. Vous taperez dans la main du suivant pour lui donner le top départ. »*

Les jeunes partent un par un (relais en se tapant dans la main) jusqu'au premier point de demi-tour où se trouvent les cartes TALENT face cachée. Ils récupèrent chacun à leur tour une carte TALENT au hasard.

Deuxième partie : Foire aux talents



« *Désormais, vous avez tous un TALENT, qui correspond à un mode de déplacement que vous maîtrisez. Si vous pensez que ça ne reflète pas la meilleure partie de vous-même, vous pouvez l'échanger avec quelqu'un d'autre. L'objectif est de constituer l'équipe la plus forte possible, au global.*

Attention, vous n'avez le droit qu'à 3 échanges maximum ! Je vous laisse donc réfléchir entre vous aux meilleures options. »

Lors de l'échange des cartes TALENT, les jeunes doivent tous s'écouter pour apprendre à connaître les points forts de chacun, se mettre d'accord et faire les échanges les plus pertinents pour l'équipe.

Ne pas hésiter à augmenter le nombre d'échanges autorisés, si besoin.

Exemple : Maxime a un bon équilibre, il propose de récupérer la carte "cloche-pied" de Léa. Ça tombe bien, Léa a un très bon sens de l'orientation, et la carte "à l'aveugle" de Maxime semble mieux lui convenir. Ils échangent.

Troisième partie : Relai MATÉRIEL



« Maintenant que vous avez tous un talent qui vous correspond, vous pouvez aller chercher une carte MATÉRIEL en vous déplaçant avec ce TALENT. N'oubliez pas qu'il faut se dépêcher pour récupérer le matériel avant que celui-ci se désintègre. Attention, soyez vigilants à la qualité de votre mode déplacement, toute erreur ne permettra pas de ramener le MATÉRIEL. Vous devrez continuer le relai avec vos modes de déplacement jusqu'à la dernière carte MATÉRIEL »

Les jeunes doivent tour à tour (relai en se tapant dans la main) aller chercher une carte MATÉRIEL au deuxième point de demi-tour puis revenir, le tout en respectant la manière de se déplacer écrite sur leur carte TALENT. Dans le cas d'une erreur de déplacement, à l'aller ou au retour, la carte MATÉRIEL reste au point de demi-tour.

S'il y a plus de cartes MATÉRIEL que de joueurs, certains doivent refaire l'aller-retour après que tout le monde soit passé, pour que toutes les cartes MATÉRIEL soient récupérées.

Transition avant le jeu suivant :



« Bravo ! Vous avez réussi à rassembler l'ensemble du matériel avant sa destruction complète. Prenez connaissance du matériel que vous avez récupéré, car il vous sera utile pour la suite pour avancer dans l'aventure. Gardez-le bien précieusement et prévenez-moi quand vous souhaitez l'utiliser. »



« Mais attendez, est-ce que l'ensemble du matériel est fonctionnel avant de partir à l'aventure ? »



[Ici 1 jeune a "une lampe de poche cassée", dans leurs cartes MATÉRIEL, il doit l'utiliser maintenant]



Nous devons réparer cette lampe avant de continuer. Avons-nous le matériel nécessaire pour faire fonctionner cet objet avant les prochaines étapes ?



[Ici 2 jeunes ont "des piles" et "une ampoule" dans leurs cartes MATÉRIEL, ils doivent les utiliser maintenant]

Apprenons à communiquer

Objectif	Apprends à communiquer avec tes coéquipiers
Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Votre équipe d'activités
Matériel à prévoir	Aucun
Points de vigilance	Les jeunes pourraient "tricher" en observant les mimes des autres équipes : n'hésitez pas à trouver vos propres idées de mimes, ou à mettre à contribution le premier jeune de la chaîne pour en trouver.
S'inspire du	Chaîne de mimes - Téléphone arabe
Déroulement	<p><u>Lancement :</u></p> <p> « <i>Nous voilà donc fin prêts pour construire notre alliance mais encore faudrait-il que nous arrivions à communiquer entre nous ! Pour faciliter les échanges, je vous propose d'apprendre une langue des signes un peu particulière. Il faut s'assurer que chacun soit capable de transmettre une information aux autres. Vous allez vous mettre en file indienne en regardant tous dans le même sens. Je vais donner une expression au premier de la file indienne qui va taper sur l'épaule du second, mimer l'expression. Le second devra la mimer au troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier qui devra deviner l'expression. »</i></p> <p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les jeunes se mettent en file indienne en regardant tous dans la même direction.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le jeune à l'arrière de la file se voit attribuer une expression à faire deviner en mimant ● Il tapote sur l'épaule du coéquipier devant lui, qui se retourne vers lui, et il lui mime l'expression. Une fois qu'il a terminé, le coéquipier se retourne dans le sens de la file et tape sur l'épaule du 3ème joueur pour lui mimer la même expression. ● De la même manière, le mime passe de joueur en joueur jusqu'au jeune à l'avant de la file. Après avoir observé le mime, ce jeune doit énoncer à voix haute l'expression correspondante. On vérifie alors que l'expression correspond bien à celle qui a été attribuée au premier joueur. <p>Répéter le jeu plusieurs fois dans le temps imparti et en changeant l'ordre des personnes dans la file.</p>



[Si le dernier jeune n'arrive pas à deviner, les jeunes peuvent utiliser la carte MATÉRIEL "Décodeur" : cette carte permet au premier joueur de refaire son mime devant tout le monde et tout le monde a le droit de deviner]

Idées d'expressions à mimer (n'hésitez pas à en trouver d'autres) :

- Tomber dans les pommes
- Jeter l'argent par les fenêtres
- Bouche cousue
- Se jeter dans la gueule du loup
- Il pleut des cordes
- Avoir des fourmis dans les jambes
- Doux comme un agneau
- Pousser mémé dans les orties
- Donner sa langue au chat
- ...

Précisions :

- Aucun bruit n'est autorisé lors des mimes.
- Les joueurs ayant déjà transmis le mime ne peuvent pas aider les suivants. Les joueurs n'ayant pas encore reçu le mime n'ont pas le droit de se retourner pour observer, tant qu'on ne leur a pas tapoté sur l'épaule.

Transition pour le jeu suivant :



« Et bien les amis, félicitations vous communiquez parfaitement entre vous, je vous fais entièrement confiance pour la suite de l'aventure. Je ne sais pas vous mais moi je commence à être un peu fatigué de cette aventure. Je commence à avoir très faim et soif. Est-ce qu'on a emporté de quoi grignoter dans ce périple ? Je ne suis plus capable d'avancer si je n'ai pas à manger et à boire. »



[Les jeunes ont 4 cartes MATÉRIEL qui permettent de relancer toute l'équipe : "gourdes remplies", "réchaud" et "allumettes", "boîte de raviolis"]

Construire ensemble

Objectif	Construire ensemble votre symbole d'alliance
Durée ?	20 min
Qui participe ?	Votre équipe d'activités
Matériel	Aucun
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> • Faire participer tous les jeunes • En fonction de votre aire de jeu, définir un périmètre au-delà duquel les jeunes n'ont pas le droit d'aller • Dans les 20 min de jeu, prévoir 5 min de rangement du matériel récupéré • Faire respecter le temps pour finir le Grand jeu à 17h00
Mise en place	Aucune
Déroulement	<p><u>Lancement :</u></p> <p> « Maintenant que vous savez communiquer, nous allons pouvoir construire de belles choses ensemble. Mais avant cela, vous allez devoir me montrer de quoi vous êtes capables. Pour cela, vous allez avoir 10 minutes pour construire une œuvre d'art ici, devant moi à partir de tout ce dont vous avez à disposition. Vous pouvez utiliser les éléments de la nature qui nous entourent, les objets que vous avez avec vous, et même vos corps si vous voulez. L'œuvre doit respecter le thème de 'La cohabitation entre les mondes'. Une fois les 10 minutes écoulées, vous devrez donc m'expliquer en quoi cela répond au thème. »</p> <p> « Par contre, je n'ai pas d'outil pour activer le chronomètre, quelqu'un peut-il me dépanner ? »</p> <p> [Ici, un jeune a un "chronomètre" dans ses cartes MATÉRIEL, il doit l'utiliser maintenant pour activer le chronomètre de l'animateur (utiliser votre téléphone ou votre montre.)</p> <p><u>Règles du jeu :</u></p> <p>En moins de 10 minutes (ajustez la durée en fonction du temps qu'il reste dans le grand jeu), les jeunes doivent aller chercher des éléments dans la nature ou des éléments qu'ils ont avec eux (pull, Kway,...) afin de construire une œuvre d'art sur le sol qui respecte le thème de "La cohabitation entre les mondes"</p> <p>Il est interdit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arracher des branches aux arbres - Aller chercher des affaires dans les villages et dans les tentes - Si vous êtes dans la prairie, il est interdit d'utiliser des pierres

	<p><u>Présentation de l'œuvre d'art :</u></p> <p>Une fois le temps écoulé, Oliverus dit aux jeunes :</p> <p> « <i>Je ne vois pas votre œuvre d'art, c'est tout flou ! Comment voulez-vous que je sache si ça représente bien la cohabitation entre les mondes ?</i> »</p> <p> [Ici, les jeunes ont une "paire de lunettes sales" et "un chiffon" dans leurs cartes MATÉRIEL, ils doivent les utiliser à ce moment-là.]</p> <p> « <i>Ah merci ! J'y vois plus clair, pouvez-vous m'expliquer en quoi votre œuvre représente le thème ?</i> »</p> <p>Les jeunes expliquent... Puis Oliverus les félicite.</p> <p> « <i>Bravo, c'est magnifique ! Avant de nous séparer, je vous donne 5 minutes pour aller replacer l'ensemble des éléments que vous avez utilisées à l'endroit où elles étaient !</i> »</p> <p>IMPORTANT : Les jeunes doivent replacer tous les éléments là où ils les ont trouvés.</p>
--	--

Conclusion du Grand jeu :

 « *Bravo à tous ! Vous avez su montrer que vous savez faire preuve de solidarité entre vos différents mondes. Cela vous illustre que vous pouvez compter les uns sur les autres. Ne ralentissez pas votre élan et continuez à développer votre monde. J'avais un truc pour vous mais je ne retrouve plus mon sac. Quelqu'un l'aurait vu ?* »



[Un jeune possède une carte MATÉRIEL avec le sac de Oliverus, il doit l'utiliser maintenant]



« *Ah merci ! Afin de matérialiser cette union entre les mondes, je vous transmets ce document officiel d'entente sur lequel nous pouvons écrire nos prénoms.* »

(Donner le papier à l'un des jeunes. Puis le faire passer aux autres afin que chacun écrive son prénom)

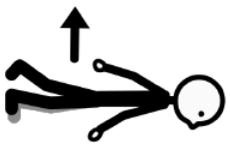
« *Afin d'annoncer cette union plus largement, l'un de vous pourra se rendre à FRAT Avenue pour contribuer à l'œuvre collective qui matérialise l'union entre tous les mondes. N'y va pas tout de suite, car tu auras l'occasion de te rendre avec ton groupe à FRAT Avenue, par exemple, pendant le temps de vie de groupe. Garde ce papier très précieusement, il sera indispensable pour contribuer à quelque chose de très grand au nom de l'ensemble de notre équipe d'activités !* »

JEU BONUS : LE 21

Objectif	Développe ta mémoire
Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Une équipe d'activités
Matériel à prévoir ?	Aucun
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>L'équipe se met en cercle, l'animateur peut participer au jeu et se met dans le cercle.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• En cercle, les joueurs comptent de 1 à 21. Le joueur 1 dit "1", son voisin dit "2", etc. jusqu'à 21.• Le joueur qui dit le nombre 21 remplace l'un des nombres par un autre mot <p><i>Exemple : il décide de remplacer "8" par "orange"</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Le compte reprend ensuite à partir du joueur à sa gauche et commence à 1 <p><i>Exemple : Le compte fera alors 1, 2, 3 ..., 7, Orange, 9, ..., 20, 21</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Le jeu continue ainsi de suite• Le but est d'arriver à remplacer tous les nombres par des mots <p><u>Variante :</u></p> <p>Pour les plus aguerris, vous pouvez aussi remplacer les nombres par des gestes ou des actions</p>

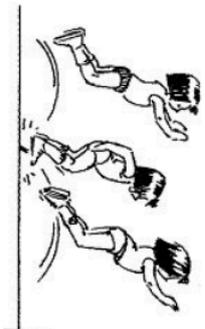
Annexes : Cartes TALENT et Cartes MATERIEL

Talent



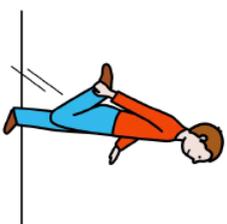
Je sais me déplacer...
A reculeons

Talent



Je sais me déplacer...
A pieds joints

Talent



Je sais me déplacer...
A cloche pied

Talent



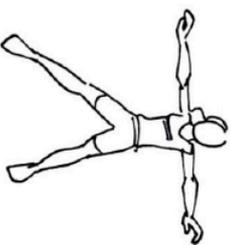
Je sais me déplacer...
Les yeux bandés

Talent



Je sais me déplacer...
En roulades

Talent



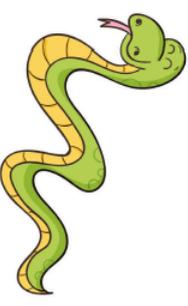
Je sais me déplacer...
En pas chassés

Talent



Je sais me déplacer...
En dansant

Talent



Je sais me déplacer...
En rampant

Talent



Je sais me déplacer...
En chantant

Talent



Je sais me déplacer...
En imitant le canard

Talent



Je sais me déplacer...
En brouette avec un coéquipier

Talent



Je sais me déplacer...
En brouette avec un coéquipier

Matériel



Une lampe de poche cassée

Matériel



Des piles

Matériel



Une ampoule

Matériel



Une boîte de raviolis

Matériel



Un chronomètre

Matériel



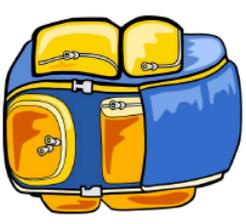
Une paire de lunettes sales

Matériel



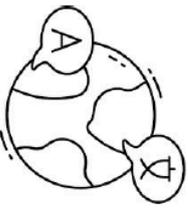
Des gourdes remplies

Matériel



Le sac d'Oliverus

Matériel



Un décodeur

Si la communication n'est pas passée, le premier refait son mime et tout le monde peut deviner.
Ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Matériel



Des allumettes

Matériel



Un chiffon

Matériel



Un réchaud